BORDERLANDS 2
ボーダーランズ
gearbox software
2K GAMES

目次

注意：
HD画質での映像出力には、別売りのHD対応ケーブルとHD対応ディスプレイが必要となります。ボイスチャットには別売りのヘッドセットが必要となります。基本的なBluetooth®あるいはUSB接続のヘッドセットには対応しておりますが、各機器の動作の保証は致しかねますのでご了承ください。

ゲームの始め方

PlayStation®3

ゲームを始める前に、PlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みください。取扱説明書には設定方法および重要な安全情報が記載されています。

電源がONになっているか、ご確認ください。『ボーダーランズ2』のディスクを、ディスクレーベルのある面を上にしてディスクスロットに挿入してください。PlayStation®3の“XMB”（クロスメディアバー）上にある「ゲーム」から本ソフトウェアのアイコンを選択し、○ボタンを押してください。本ソフトウェアの使用方法については、この解説書をご確認ください。

ゲームの終了：ゲームの途中でワイヤレスコントローラのPSボタンを2秒ほど長押しし、次に、画面に表示される「ゲーム終了」を選択してください。

ゲームを終了してから、イジェクトボタンでディスクを取り出してください。

トロフィー：特定の条件を満たしてトロフィーを入手し、みんなに自慢しよう！
※トロフィー機能を楽しむにはPlayStation®Networkのアカウントが必要です。

PlayStation®3専用ソフトウェアのセーブデータ
PlayStation®3専用ソフトウェアのセーブデータは、PlayStation®3本体のHDDに保存されます。保存されたデータは、ゲーム項目にある「セーブデータ管理」に表示されます。

PANDORAの歴史

Pandoraを語る上で避けて通れないもの、それがVaultですぜ。こいつぁエイリアンの古代遺跡で、中には莫大な財宝が眠ってるとウワサされてるんでさあ。ウワサの出所は確かじゃねえですがね。いやいやまさか、あっしじゃねえですよ。哀れな冒険者をこんなヘンピな惑星におびきよせて、ガラクタ売りつけてボロ儲けしようなんてこたぁ、これっぽっちも考えちゃおりません。とにかく、一攫千金を狙った落伍者のたぐいから、宇宙を股にかける武器メーカーHyperion社まで、ネコもシャクシもVaultの財宝を求めて、Pandora中を探しまわったんでさあ。

そしてついに5年ほど前、なかなか根性のある冒険者4人がVault探しにやってきましてね、しかもホントに見つけちまったんでさあ。Vaultん中には何があったかって？大金？財宝？とてつもねえ武器？いやいや、残念ながら気色悪い触手モンスターがいただけで、4人は転職を考えはじめたってだけの話ですぜ。

ところが、そのあとまたロクでもないのが一攫千金を狙いにきましてね。Handsome Jackって、ヘビみてえな男でして。そいつは4人のVaultハンターが見落としたもんを、目ざとく見つけたんですよ。「イリジウム」という、とんでもねえ性質を持った未知の物質なんですが、こいつがまたとんでもねえ値打ちの代物でして。今じゃそこかしこでイリジウムが採れる。Handsome JackはHyperion社を買収してPandoraを牛耳り、住民を抑圧してるんでさあ。あっしのような実直な起業家は、商売あがったりですぜ。

そこへ、また別のVaultがあるらしいってウワサが出ましてね。しかも今度はもっとデカいって話だ。これで大勢のVaultハンターたちが色めき立ったのはもちろん、Handsome Jackも黙っちゃいねえ。新参者にお株を奪われちゃ困るってわけでさあ。はてさて、新参入の冒険者たちは、Vaultを見つけられるのか？それとも、Handsome Jackの恐ろしい陰謀の餌食となってしまうのか？触手のモンスターはまた現れるのか？

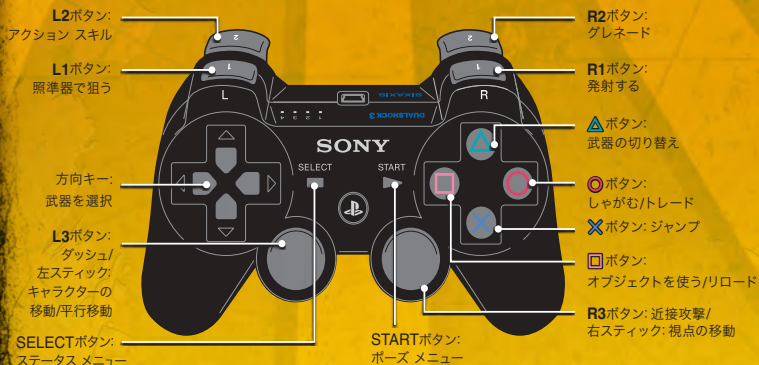
そいつぁフタを開けてのお楽しみですぜ…

-Marcus より

デフォルトの操作方法

メニュー内の操作

操作	ボタン
メニュー内移動	左スティック
メニューを閉じる	✕ボタン
メニュー項目選択	○ボタン

ゲーム内での操作方法

ビークルの操作

操作	ボタン
ブースト	L2ボタン
サブ攻撃	L1ボタン
武器を選択	方向キー
運転する	左スティック
クラクション	L3ボタン
方向転換	右スティック
後方視点	R3ボタン
ビークルに乗る	□ボタン
席の切り替え	✕ボタン
ビークルから降りる	○ボタン
武器の切り替え	△ボタン
発射する	R1ボタン
ハンドブレーキ	R2ボタン

メモ：操作方法のカスタマイズ:オプション メニューで操作方法を細かく設定することができます。デフォルトの設定がしっくりこないときにご活用ください。

ゲームを始める

続行

今プレイしてるキャラクターで前回遊んだときの続きからはじめるぜ。他のキャラクターを選びたきゃ、△ボタンを押しな。

新しく始める

新しくキャラクターを作成して、最初から冒険を始めるぜ。

マッチメイキング

PlayStation®Networkで他のプレイヤーとパーティ組んでヒャッハーできるぜ。マッチ ブラウザを選ぶと、参加できるセッションのリストから好きなのを選べる。めんどくせぇから自動で検索してくれってんだったら、クイック マッチを選びな。

オプション

ゲームプレイ、サウンド/ビデオ、操作方法なんかを細かく調整できるぜ。デフォルトの設定がしっくりこねぇときに使いな。分割画面では、2人目のプレイヤーは□ボタンを押すとオプションをいじれるぜ。

その他

コードを入力して、『ボーダーランズ2』の追加コンテンツやセーブ データ特典をゲットできるぜ。このゲームを作ったヒャッハァーな連中の名前も、ここで見られるからな。

Shiftコード：Gearbox Software Shiftアカウントにサインインして、Shiftコードで『ボーダーランズ2』用限定コンテンツをアンロックできるぜ！なにぃ？まだShiftメンバーになってないだぁ？とっとと登録しやがれ！タダでいろいろもらえるぞ！

セーブ データ特典：プロフィールに前作『ボーダーランズ』のセーブ データがあると、『ボーダーランズ2』用限定コンテンツをゲットできるぜ。『ボーダーランズ』のセーブ データ、ねぇわけねぇよな？

ダウンロード コンテンツ

超ゴキゲンな『ボーダーランズ2』のダウンロード コンテンツは、こっから購入できるぜ。新しいダウンロード コンテンツがあるときは、ここに「！」マークが表示される。こいつはヤベぇな！

ネットワーク オプション

ネットワーク設定を変更するときは、SELECTボタンを押してネットワーク オプション メニューにアクセスだ。詳しいことは、マルチプレイについて説明するときに教えるぜ。

PlayStation®Network

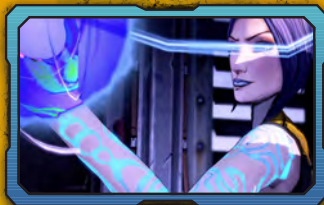
L1ボタンを押すと、PlayStation®Network メニューからフレンドを招待したり、フレンドの既存のゲームに参加したりできるぜ。

キャラクター作成

メイン メニューで「新しく始める」を選択して、超ゴキゲンなオープニングを見終わると、いよいよ冒険の主人公を決める時間だ。4人のVaultハンターから、気に入ったのを選びな。左スティックでキャラクターをハイライトして、✕ボタンを押すと決定だ。超重要な選択だから、じっくり考えて決めろよ。

新参VAULTハンター

MAYA (セイレーン)

人物：惑星Athenas出身で、昔は女神として崇められてたらしいぜ。セイレーンについて調べるためにPandoraに来たって話だが、ときどき念力で敵を溶かしたりもする。ま、あくまで「ときどき」の話だ。

アクション スキル：フェーズロック – 敵をステイシス フィールドに閉じ込める。

戦闘スタイル：超能力とエレメンタル テクノロジー武器を使いこなし、戦場を女王様のように支配する。

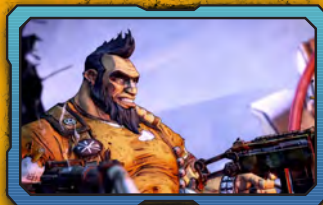
AXTON (コマンドー)

人物：元はDahl社の私設軍隊にいた兵士だ。不真面目な勤務態度と手柄を独り占めしたがる自己中だってんでクビになった。銃殺隊の手に掛かって死ぬよりはマシだと、自分の才能を生かせる唯一の星、Pandoraへやってきたって話だ。

アクション スキル：サーベル タレット – 改造自在の自動タレットを召喚し、敵を攻撃する。

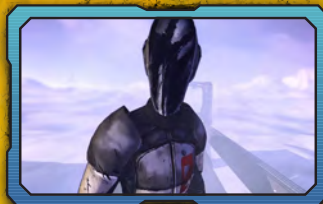
戦闘スタイル：軽そうに見えて、制圧射撃で敵を足止めする戦略家だ。

SALVADOR (ガンザーカー)

人物：この中じゃ唯一の生粋のPandora生まれだ。銀河一般のPandora出身者のイメージどおり、繊細、上品、分別みてぇなもんとはまるで無縁な男だ。敵を吹っ飛ばし、金をもらい、暴力沙汰を起こしちゃ笑い転げるのが生きがいって話だぜ。

アクション スキル：ガンザーキング – 銃1丁で足りないなら、2丁で撃ちまくれ！

戦闘スタイル：1.デカい銃を2丁用意する。2.突撃！

ZERO (アサシン)

人物：例えるなら、「意味不明なラッピングに包まれた怪しい箱に入ってる、物体X = Zero」ってとこだ。ウワサによりゃ、ひたすら「強敵」を求めて旅してるって話だけどな。ま、別のウワサじゃ「悪魔みたいな顔した、異星人が作ったロボット」なんていわれてる。要するに、ウワサはアテにならねぇってことだ。

アクション スキル：デセプション – ホログラムのおとりで敵を引きつけ、その隙に接近して始末する。

戦闘スタイル：暗殺者らしくスナイパーライフルで遠くから仕留めるか、ゼロ距離から息の根を止める。

ゲームの進め方

『ボーダーランズ2』のおもな要素は4つ、「ヒャッハァー！」、「戦利品ゲット」、「くたばらない」、「レベルアップ」だ。この4つをまあまあうまいことやってりゃ、Pandoraで充分やってけるぜ！

ヒャッハァー！

Pandoraに住んでる連中のほとんどは、アンタを殺しにかかってくるぜ。だからこのゲームで一番重要なのは、「やられる前にやれ」ってことだ。幸い、くたばらねぇようにする手段は山ほど用意されてっから安心しな。

銃撃

敵をヒャッハァーするのにオススメなのが、銃弾を浴びせることだ！銃口は必ず照準の方を向くから、敵に照準を合わせて**R1**ボタンを押し続けりゃ、ハチの巣にできるぜ。**L1**ボタンを押すと照準器を使える。これで急所に撃ち込んでやりゃ、クリティカル ヒットを狙えるぜ。

クリティカル ヒット：Pandoraに巣くってる敵には、最低でも1ヶ所は急所がある。そこを狙い撃ちしてやりゃ、大ダメージを与えられるぜ。ヒャッハァー！

近接攻撃

敵に近づいて攻撃したきゃ、右スティックをクリックして近接武器も使えるぜ。刃が装着されている武器だとか、いろんな装備で近接攻撃力を強化できるぜ。

バ・ク・ハ・ツだぁ！

敵の数がメチャクチャ多かったり、1匹だがとにかくデカかったりすると、銃撃だの近接攻撃だのじゃどうにもならねぇ。そこで、グレネードの出番だ。**R2**ボタンを押してグレネードを投げりゃ、悩みの種が文字どおりフッ飛ぶぜ。

Grenade Mods：Grenade Modsを装備すると、グレネードでスゲェことができちまうぜ。よく探してみな！

アクション スキル

レベル5になると、アクション スキルをゲットできるぜ。新人ハンターが夢に見る瞬間だな。アクション スキルを使うと、ハンターは思い思いの方法で暴れ始めるぜ。どれもメチャクチャブッ飛んだスキルばっかだから楽しいよな！アクション スキルのアイコンがチャージされたら、**L2**ボタンを押して敵にガツンとお見舞いしてやれ！ヒャッハァー！

ターゲットの情報

アンタが思う存分ヒャッハァーできるように、ターゲットの頭の上にはいろんな情報が表示される。敵に与えたダメージの量は、数字になってスッ飛んでくぜ。クリティカル ヒットになった場合や、攻撃が効いてねぇときも見りゃ分かる。敵のライフ バーがゼロになったら、アンタの勝ちだ！

エレメンタル テクノロジー：Pandoraにも意外とオツムのデキがいい敵がいて、シールドや装甲で身を守ってるときがある。そんなときは、普通の武器で撃ちまくってもいいが、エレメンタル テクノロジー武器のほうが断然効果があるぜ。

ゲームの進め方

戦利品

いろんなもんをヒャッハァーしまくってズンズン進んでると、戦利品をゲットできるオブジェクトだのクリーチャーだのに遭遇するはずだ。戦利品って…いい響きだろ?コンテナだの箱だのに入ってるアイテムは、勝手に頂いちまっていいんだぜ。化け物が持ってる戦利品は、仕留めると飛び出してくる。どっから出てくるんだろうな?とにかく、いいもんをゲットできるとめちゃくちゃアガるぜ。

装備

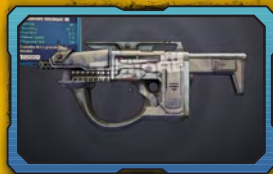
装備っつーのは、銃、シールド、Mods、他にもいろいろだ。こいつを身につけてヒャッハァーしたり、くたばらねぇように身を守ったりするんだ。そうすりゃもっとヒャッハァーできるだろ?プレイ中に装備アイテムを見つけたときはまず調べて、それから□ボタンを押して1つずつ拾わねぇとダメだ。今すぐ使いてぇ装備アイテムを見つけたら、□ボタンを長押しして自動で装備もできるぜ。

銃 - 気に食わねぇもんに弾丸をぶち込んでやれる、ゴキゲンなアイテムだ。ものによってダメージ、精度、発射速度、リロード速度、マガジン サイズが違うが、とりあえず重要なのはダメージだな。

シールド - 身を守ってくれる装置だ。詳しくは「サバイバル」の項目で説明するぜ。ものによってシールド性能、リチャージ ディレイ、リチャージ レートが違う。装備すると、アンタの戦闘スタイルに合った独自のボーナスもいろいろ得られるぜ。

Grenade Mods - グレネードの効果をガラッと変えてくれるシロモノだ。電流爆弾やクラスター爆弾にしちまったり、吸血鬼みてぇにライフを吸い取ったりもできるんだぜ!全部のGrenade Modsに、ダメージ、爆風範囲、爆発までの時間が標準設定されてるぜ。

Class Mods - 各キャラクター固有のアイテムだ。アンタがプレイしてるキャラクターの戦闘スタイルに合った、独自のボーナスをゲットできるぜ。上等なClass Modsはスキルにもボーナスがついて、いつも以上に敵に効くぜ!

レリック - いろんなもんにボーナスを付けてくれるレアなアイテムだぜ。アクション スキルのチャージ時間を短縮したり、攻撃にエレメンタル ダメージを追加したり、ビークルのスピードを上げたりな。レリック次第で、いつもとちょっと違うヒャッハァーを楽しめたりするぜ。

アイテム カード

装備アイテムを調べると、アイテム カードが表示されるぜ。カードにゃ、その武器に関連する特性全部と、一部の特殊アビリティが書いてある(全部じゃねぇけどな!)。このカードを見ると、アイテムの品質も分かるぜ。一番クズみてぇなのは白、そっから緑、青、紫と上がって、伝説級にスゲぇアイテムはオレンジだ。似たようなアイテム2つを比べるときは、特性の横に緑と赤の矢印が出る。これでどっちが強えぇか一目で分かるぜ。

小さいアイテム

地面に落ちてるこまごましたアイテムは、その上を歩くだけで拾えるぜ。コンテナん中にいくつか入ってるときは、□ボタンを長押しすると一瞬でバックパック行きだ。便利だろ?

現金 - 説明するまでもないが、Pandoraのあちこちで、アイテムを買ったりサービスだのを利用するのに使うモンだ。いらなくなった装備アイテムを自動販売機で売りゃ、小遣いくらいにはなるぜ。

弾薬 - Pandoraじゃ酸素と同じくらい大事なもんだな。ピストル、SMG、アサルトライフル、ショットガン、スナイパー ライフル、ランチャー…銃にはいろんな種類がある。それぞれ使う弾薬も違うから、どの種類もそろえておいたほうがいいぜ。

回復薬 - 自動注射器がセットだ。中身はDr. Zedが開発した特許取得済み「非プラシーボ」調合薬なんだぜ。キズを魔法のように完治(まあ、せいぜい25%は完治)させるって仮保証されてるぜ。

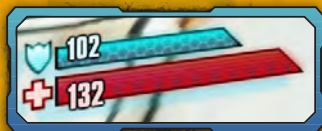
ゲームの進め方

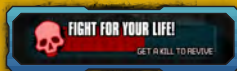
サバイバル

せっかく戦利品をゲットしても、くたばっちまったら意味がねぇ。いくらVaultハンターでも、Pandoraは危険で油断ならねぇとこだ。気ィ抜くんじゃねぇぞ。

ライフとシールド

ライフは、キャラクターが攻撃を受けると減ってくぜ。ライフがなくなるとキャラクターはくたばっちまうから要注意だ。インスタント回復薬を拾ったりすると回復するぜ。まあ、そもそも敵の攻撃をくらわなきゃいいんだがな！

シールド バーを見りゃ、シールドがおシャカになるまで、どれぐらいあるかが分かるぜ。シールド バーがゼロになると、直に攻撃を食らってどんどんライフが減っちまう。シールドはライフと違って、ダメージを受けても自動的に回復する。シールドん中には色んな機能がついてるやつもある。そういうのを装備するとシールド バーのアイコンが変わるぜ。

セカンド ウィンド

ライフがなくなっても、即死するわけじゃねぇ。ダウン後、すぐに敵を倒せば、不死鳥のごとく復活できるぜ！

レベルアップ

ある程度死なずにがんばってりゃ、レベルアップも夢じゃないぜ！キャラクターのレベルは、そのキャラクターが現時点でどれだけヒャッハーかを数字で示したもんだ。レベルが上がるほどスキル ポイントをゲットできるし、もっとデカくてゴキゲンな装備を使えるようになる。つまり、よりヒャッハーになるってことだな。キャラクターのレベルは1から始まって、最大は50だぜ。どんどんレベル上げるよ！

経験値 (XP)

敵をヒャッハーしたり、ヒャッハーするつもりのねぇ相手の頼みを聞いてやったりすると、経験値（XP）がもらえるぜ。経験値をゲットしまくって画面下の経験値バーが満タンになると、レベルアップだ。レベルアップするとスキル ポイントをゲットできるし、ライフとダメージの基本値が上がる。しかも一瞬でライフとシールドが回復するんだぜ。レベルアップ、マジ最高だな！カ・イ・カ・ンだぜ！『ボーダーランズ2』ではできるだけたくさん経験値をゲットする、これにつきるぜ！

凶暴すぎる！PANDORAの住民たち

ヒャッハーのしかたは分かったな？こっからは、アンタが冒険中に遭遇することになるPandoraの住民たちを紹介するぜ。こいつらをこれでもかってほどヒャッハーすることになるからな！

BANDIT

Pandoraの人口の大半を占めてる、肉体と精神ともにぶっ飛んだハイテンション集団だ。いくつかのチームがあって、常にお互いツブしあってる。仮にBanditsが殺し合ったり自滅したりすんのをやめて、「もうちょっと人生を有意義に過ごそう」なんて言いだした日には、Pandoraのマトモな住民にとっちゃ困った事になるだろうな。

BULLYMONG

寒いツンドラ地帯に住んでる、ゴリラっぽいクリーチャーだ。巣から這いだして、視界に入ったヤツを叩きのめす、ヤバイ連中だぜ。デケェ図体と、もっとデケェ拳を使って標的をつぶしにかかる。相手が離れてるときは岩だの、氷の塊だの、近くにある重てぇもんを手当たり次第ブン投げたりもするぜ。

VARKID

昆虫型クリーチャーだ。危険を察知すると、どんどん強い形態に変身していくぜ。幼虫んときはちっこくてほぼ無害だが、成虫ともなると熟練のVaultハンターでも苦戦する。成虫になる前にマユになるんだが、この時がチャンスだ。スキだらけのマユをつぶしちまえ！

CRYSTALISK

Pandoraの地底にある、イリジウムの洞くつに住む巨獣だ。地面に埋まってるイリジウムをボリボリつまみながら、だらだら暮らしてやがる。図体がデカくて動きが鈍いが、めちゃくちゃカタい敵だ。分かってる唯一の弱点は、足を覆ってる結晶の部分だ。こいつを砕けば倒せるが、踏みつぶされたら命はねぇぞ。

SKAG

昔はPandora中にわんさかいたが、ボサッとしてる旅人なんかが襲われて食われるってんで、住民どもに狩られちまった。…とはいっても、前と比べて数が減ったってだけだ。荒れ地じゃ今もウヨウヨしてるぜ。

PANDORAを旅する

実はPandoraっつうのは、ただヒャッハァーして戦利品ゲットしてレベルアップするだけの場所じゃねぇ。他にもゴキゲンなスポットが満載だ。おもしれぇヤツらも勢揃いしてるぜ。こいつらはヒャッハァーしなくても、お話だけでも楽しいはずだ。たぶんな。

移動

ヒャッハァーする相手を探したり、戦利品を漁ったりしてると、いろんな土地へ行くことになるぜ。それぞれ景色も違えば巣くってるモンスターも違う。思う存分ヒャッハァーしてやりな！Pandoraはデケぇ惑星だし、Vaultハンターってのはあちこち飛び回る仕事だから、迷子にならねぇための便利なツールを用意しておいたぜ。

ミニマップ

小さいながらも頼れる旅の味方だぜ。黄色い矢印が現在地、「N」は北の方角だ。分かるだろ、だいたい。それと、ひし形のマークがミッションの目的地だ。ああ、ちなみに赤い点は全部、敵だからな。見つけ次第、叩きのめしてやれ。ヒャッハァー！

ミニマップは自分の近くしか見えねぇが、SELECTボタンを長押しすればいつでも全体のマップを見られるぜ。

ファスト トラベル

Pandoraの主だったエリアには必ずHyperion社のNew-U Stationがある。これは惑星中に張り巡らされたファスト トラベル ネットワークってのにつながってるんだぜ。ファスト トラベルに対応してるNew-U Stationなら、今までに起動したファスト トラベル ステーションを選ぶと、その場所に新しいアンタがデジタル構築されるんだ。しかもタダだ！「それって同じ人間なのか?」みてぇなめんどくせぇことは考えるなよ。ファスト トラベルは便利だからな！

それから、ファスト トラベル ステーションはアンタのエコー端末を勝手にスキャンして、目的地でこなせるミッションを表示してくれるぜ。プライバシーもへったくそもねぇが、超便利だからいいだろ?

ビークル

いくらファスト トラベルが使えるったって、どこへ行くにも歩いてたんじゃ時間のムダだし退屈だ。でも安心しな。Catch-A-Rideステーションを使うと、アンタ専用のビークルを目の前にデジタル構築できちまうんだぜ！ゴキゲンだろ〜？

ビークルに乗るときは、座席に近づいて□ボタンを押しな。座席はいくつかあるから、他のプレイヤーも乗っけてオーケーだぜ。アンタひとりんときは、✕ボタンを押すと他の座席に飛び移れる。飽きたら、○ボタンで飛び降りてまた歩きゃいい。

運転するときは、進みてぇ方向にカメラを向けて左スティックを前に倒すんだ。**L2**ボタンを押すとブーストして、スゲぇ速く走れるからな。速すぎてヤベぇときは、**R2**ボタンでハンドブレーキを使いな。**R1**ボタンか**L1**ボタンを押すと、ビークルの武器でモノをフッ飛ばせるぜ。

助手席：助手席に乗ってるときは、**R1**ボタンを押して狙いを定めて、装備してる武器で攻撃だ。✕ボタンを連打しまくって、「運転させろ！」って相棒にアピールするのもアリだ。

ミッション

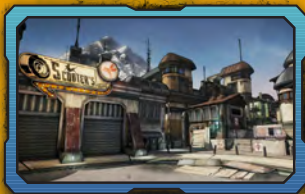
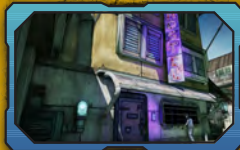
Pandora人ってのは図々しいから、ウロウロしてっと赤の他人から助けを求められるぜ。Vaultハンターは確かにヒマじゃねぇが、冷たく断っちまうのはちょっと待ちな。アンタに助けを求めてくる連中の頼みを聞いてやると、ボーナス経験値と現金と、さらにアイテムまで手に入ることもあるんだぜ！悪くねぇよな？

こういう怠けた連中の頭の上には、「！」が表示されるぜ。□ボタン押して話しかけてみな。話を聞き終わったら、✕ボタンを押すとミッションを引き受ける。やりたくねぇなら、○ボタンを押して断っちまいな。

PANDORAの名所

Pandoraのオススメスポットをちょっとだけ紹介するぜ。

SANCTUARY

Pandora最後の自由都市だ。建設したのは元Vaultハンターのroland。こいつが率いる即席軍、Crimson Raidersが街を守ってる。ロクでもねぇHyperion社と、そのリーダーーHandsome Jackに抵抗するレジスタンス最後の砦ってわけだな。現役のVaultハンターには、武器だの物資だのの補給拠点としても重宝されてるぜ。Pandoraには他人をいきなりヒャッハァーしねぇ連中がいて、この街ではそんな連中からミッションを受けられるぜ。

Crazy Earlのブラックマーケット：Crazy EarlってジジイがSanctuaryのどっかでこっそり店を開いてるぜ。持ち運べるアイテムの数を増やすSDUって商品を、イリジウムと引き換えに売ってくれるらしい。ま、本人はあまり気が進まねぇようだがな。どこで手に入れたかよそにバラさなきゃ、問題ねぇだろ。

金の宝箱：SanctuaryのPierce Stationん中には、金色の怪しい宝箱があるぜ。中には伝説級にヤベェ武器が入ってるって話だが、残念ながら「金の鍵」がねぇと開かねぇ。金の鍵をゲットするには、「Shiftコード」とかいうもんが必要らしいぜ。

CLAPTRAP'S PLACE

氷河地帯の奥地にあり、身を刺すような風と寒さに疲れ切った旅人たちを温かく迎えてくれる、つかの間の避難所…じゃなくて、ゴミ溜めだ。リアルに、Handsome Jackが要らなくなったガラクタを放り込む場所だからな。Claptrapはそこに居座って「報復」を企てる。ま、外は寒いし、ぜいたくは言えねぇだろ。

WILDLIFE EXPLOITATION RESERVE

大金つぎ込んで、とことんロクでもねぇことを追求した結果が、このWildlife Exploitation Reserveだ。Hyperion社が巨額の資金を投じて造った24時間営業の動物実験場だ。Hyperion社の「科学者」どもがPandoraのカワイイ野生動物をいじめてやがる。具体的には、イリジウムの利用法の調査と、Skagを棒でつつくとどれぐらいデケェ声で鳴くかの実験だ。

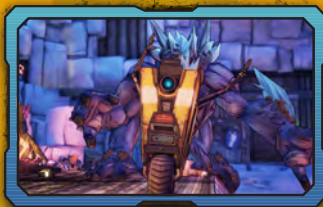
OPPORTUNITY

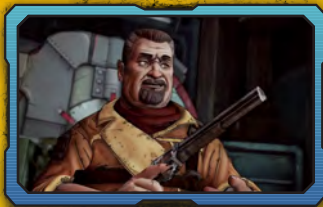
Hyperion社が造った、キラキラの未来都市だぜ！（ちなみにアンタは出入り禁止だ）Handsome JackがアンタみてぇなVaultハンターを全滅させたら、Pandoraは「自由」ってのから解放されるんだとよ。そしたらこの星も文明化されて、どこもかしこもOpportunity並みにクリーンで安全になるって話だぜ。

PANDORA人物名鑑

『ボーダーランズ2』には、なかなかおもしれぇ連中が登場するんだぜ。なんやかんやと手を貸してきたり、ミッションを頼んできたりする。ま、少なくともいきなり襲ってくることはねぇ。絶対って保証はねぇけどな。

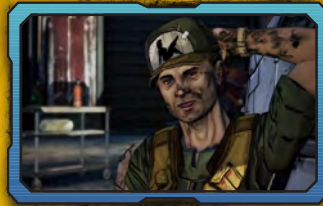
CLAPTRAP

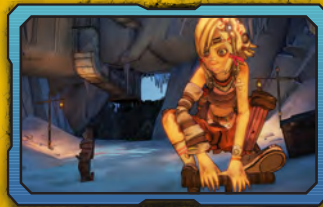
Handsome Jackがヘルパー ロボットCL4P-TPを片っ端からぶっ壊したおかげで、こいつが最後の1体になっちまった。だからアンタに負けず劣らず、Handsome Jackを恨んでるぜ。機械仕掛けのハートを熱い復讐の炎とダンスへの情熱で燃やすロボット、それがClaptrapだ。

MARCUS

Pandoraで一番の武器商人、Marcus Kincaidについて知っとくべきことは2つだ。1つは、この男があつかう品は超一流、信用して間違いねぇってこと。2つめは、それ以外のことについちゃ一切信用ならぇ男だってことだ。Marcusは金にしか興味がねぇ。だから、アンタはひたすらヒャッハァーし続けて、ちょくちょく買い物してやりゃいい。それだけで仲良くやってけるぜ。

SIR HAMMERLOCK

紳士で学者のSir Hammerlockは野生動物の調査のためにわざわざPandoraくんだりまで来たって話だ。問題は、この星の野生動物は調査されるのが心底キライなことだ。おかげでHammerlockの体は半分以上が鋼鉄だ。ヒデェ目に遭っても、学者の知識欲ってのは衰えねぇらしい。Vaultハンターに金を払って、調査を手伝わせることもあるって話だぜ。

SCOOTER

Crimson Lanceの元アサシンによりゃ、「両手が惜しけりゃScooterに触るな」って話だ。ドブみてぇな臭いがするわ、頭をレンチでタコ殴りされた奴みてぇなしゃべり方するわだが、Pandoraで一番腕のいいメカニックなんだぜ。乗り物のことなら、Scooterに任せな。

TINY TINA

ネジがゆるんだ13歳の爆弾魔とツルんでみたいって?ということは、アンタは社会に出ない方がいいがTiny Tinaとはダチになれるタイプだな!Tiny TinaはRolandの昔なじみで、Crimson Raidersにも手を貸してる。強力な爆弾のあつかいにかけちゃ右に出る者はいねぇし、ついでにおままごとも得意だ。

エコー端末

SELECTボタンを押すと、エコー端末（便利な万能PCみたいなもんだ！）の画面が表示される。**L1**ボタンと**R1**ボタンでメニューを切り替えられる。用が済んだら、✕ボタンを押して通常の画面に戻れるぜ。

ミッション ログ

ミッション ログには、Pandoraの住人どもから依頼されたミッションが記録されてるぜ。ここでは今までに受けたミッションをすべて確認して、目的と詳細、それから肝心の報酬の内容まで確認することができる。

どのミッションで稼ぐか決めたら、✕ボタンを押して決定しな。△ボタンを押すと、ミッション リストにいろんなフィルターをかけて分類できるぜ。やりたくねぇミッションは、**R3**ボタンを押して無視できる。気が変わったらまた表示できるぜ。リストってのはすっきりしてる方が気分いいだろ？

ミッション ログでは、現在の合計経験値も確認できるぜ。それから、次のレベルアップに必要な経験値も確認できる。ま、それ以外に重要なことはわかんねぇがな。

マップ

チマチマしたミニマップと違って、デケぇマップを開くと今いるエリア全部が表示されるぜ。アクティブにしてるミッションの目的も全部見えるし、自動販売機の場所だの、これまでに発見したステーションだのも表示されんだ。

イイ感じなカーソルを動かしたきゃ、左スティックを使いな。これでいろんなもんの詳しい情報を確認できるし、✕ボタンを押せば好きなとこにウェイポイントも置けるぜ。**L2**ボタンか**R2**ボタンでズームもできるし、アイコンがそれぞれどういう意味だったか忘れちまっても、△ボタンを押しゃ確認できるぜ。

インベントリ

これまでに手に入れた大事な戦利品を管理するところ、それがインベントリだ。こん中をしょっちゅうのぞくことになるぜ。メインのパネルにはそのときに装備してるアイテムと、バックパックん中に入ってる所持品全部が表示されるぜ。

□ボタンを押すと、アイテムを選択して別のと比べられるぜ。比べたアイテムと装備を交換するときは、もう一回□ボタンを押しな。**R3**ボタンを押せば、どんなアイテムもじっくり調べられるぜ。**L3**ボタンを押すと、お気に入りのアイテムやゴミアイテムに目印もつけられるぜ。どうしようもねぇほど使えねぇアイテムは、△ボタンを押して捨てちまってもいい。バックパックん中のアイテムにざっと目を通したきゃ、**L2**ボタンか**R2**ボタンを押してみな！

スキル

スキルは超大事だぜ。レベル5で初めてスキル ポイントを使ってアクション スキルをゲットしたら、あとはレベルアップするたびにスキル ポイントを獲得できるぜ。スキル画面でスキル ポイントを消費して、キャラクターをどんどん強くしてやりな。ヒャッハァー！

各キャラクターは3種類のスキル ツリーを持ってるんだ。このツリーは、それぞれ異なる戦闘スタイルに特化してるぜ。最初のうちは各ツリーの初級レベルのスキルからしか選べねぇが、各ツリーに5スキル ポイントつぎ込むごとに、次のレベルがアンロックされる仕組みだ。言っとくが、一番下のほうのスキルはマジすごいぜ。

BADASS RANK

Badassランクは、アンタがこのゲームでどれだけ「ヒャッハァー！」してきたかを示すランクだ。「アンタ」ってのは、キャラクターじゃなく、それを操ってるアンタ、いわゆる「プレイヤー」のことだ。この画面には現在のBadassランクと、次のランクまであとどれくらいかが表示される。Badassランクはチャレンジをクリアすると上がるぜ。チャレンジはBadassランク画面で確認できるからな。

Badassランクが上がると、Badassトークンをゲットできるぜ。Badassトークンを使うと、アンタがプレイしてるキャラクター全員にアップグレードが適用されんだ。しかも、ずっとな！レベル17のAxtonも、レベル2のMayaも、これから新しく作るZeroも、みんなだ！すげぇだろ？これで何度でもプレイしたくなるな！ヒャッハァー！

自動販売機とステーション

旅行者たちの勝手気ままな活動を支援するために、ごくごく一部の親切な住民がPandora中に便利なネットワークをはりめぐらしてくれたぜ。こいつを利用すると、アイテムを買ったりサービスを受けたりできる。とにかくありがてぇシロモノだが、たどり着くまでにくたばらねぇようにな。「故障してて使えねぇ！」なんてことも、絶対ねぇとは言い切れねぇ。

自動販売機

せっかく金が貯まっても、使わなかったら意味がねぇ。バックパックに溜まる一方のガラクタも、なんとかしねぇとな。そんなときに便利なのが、自動販売機だ。□ボタンを押して起動すると、売りに出されてるアイテムをチェックできるぜ。気に入ったのがあったら、×ボタンを押して購入だ。大枚はたいてアイテムを買う前に、□ボタンを押せば今持ってるヤツと比較できるぜ。こういうことは、頭つかわねぇとな。×ボタンを押すとインベントリやバックパックん中のアイテムを売却できる。間違えて売っても、買い戻しできるからパニクるな。ただし、「返金」はねぇぞ。チャリティーじゃねえんだからな。

自動販売機は、それぞれあつかってる商品が違う。探し物があるなら、そいつをあつかってる自動販売機へ行くことだ。

MARCUS MUNITIONS：格安の一級品武器を、ボッタクリとまではいえない値段で売ってるぜ。

AMMO DUMP：弾薬のことで困ったら、Ammo Dumpの販売機だ。弾薬がねぇと銃は撃てねえからな。

DR. ZEDのメディカルステーション：シールドと回復薬をあつかってる。くたばらねぇように、しっかり補充しとけよ。

NEW-U STATIONS

Hyperion社のNew-U Stationは、アンタが近づくたびに、勝手に分子構造データをスキャンして保存しやがるぜ。まあ文句言うな。Pandoraには凶暴な住民がわんさといるんだ。やられちまったら、最後に通過したNew-U Stationが新しいアンタをデジタル再構築してくれんだからよ。ま、若干の再構築料は取られるけどな！

ファスト トラベル：各エリアに設置されてる代表的なNew-U Stationは、Pandoraのファスト トラベル ネットワークにつながってるぜ。ファスト トラベル ステーションを起動すりゃ、過去にスキャンを受けたことがあるファスト トラベル対応のNew-U Stationがある場所なら、好きなところにアンタをデジタル再構築できるんだぜ。

バウンティ ボード

住民から直接頼まれるミッションだけじゃ足りねぇっていうなら、バウンティ ボードを見てみな。依頼を受けてくれるVaultハンターを自分で探すのが面倒なヤツらが、ケッタイな依頼を載せてるぜ。

バウンティ ボードの使い方は、住民から直接ミッションを受けるときと同じだ。ボードを起動すると、受けられるミッションが表示される。×ボタンを押せばミッションを引き受ける。立ち去りたきゃ、○ボタンを押しな。

CATCH-A-RIDE STATIONS

Pandoraの荒れた地形と危険に耐えられるよう、Scooterがカスタマイズしたビークルをデジタル構築できる設備だ。ビークルは全部重武装、重装甲で、どれでも好きなのを選べるぜ。ブランドもん並にオシャレなカラーバリエーションもそろってるからな。

Catch-A-Rideの前で□ボタンを押すと、ビークル カスタマイズ画面が表示される。ここで好きなビークルを選べるぜ。どんな武器を載せるかだの、どんな色にするかだの、好きなように決められるからな。済んだら「ビークルを出現させる」を選択だ。アンタがカスタマイズした愛車がデジタル構築されるぜ！

大事な愛車をなくしちまったり、誰かに乗り逃げされちまったときも、Catch-A-Rideステーションを使えば一瞬でアンタを空いてる座席へテレポートしてくれるぜ。

クイック チェンジ ステーション

クイック チェンジ ステーションの前で□ボタンを押すと、外見、コスチューム、名前…何もかも変更できるぜ。くたばってデジタル構築されなくても、生まれ変われるってわけだな！

顔の特徴はヘッドで変えられるし、全身の見た目もスキンで変更できる。Badassランクを上げると新しいカスタマイズ アイテムが手に入るぜ。それからPandoraを冒険してりゃ、レアな戦利品としてもゲットできる。それぞれのVaultハンターにいくつも用意されてるから、全部集めねぇ手はねぇよな。

フレンド

Vaultハンターはそれぞれ自己責任でヒャッハァーするモンだが、それでもPandoraには1人で相手にするべきじゃねえ凶悪な敵もウヨウヨいる。そんな時は、他のVaultハンターとパーティーを組んで行動するのが吉だ。団体行動が苦手だろうとチームはチームだ、ソロよりはよっぽど効率がいいぜ！

COOPプレイ

他のプレイヤーとツルんでるときは、いくつか気をつけることがある。まず、大人数のVaultハンターがかたまってっと、Pandoraって星は怒るんだ。そうすっと、出現する敵がデカくなって、強くなって、数も多くなる。そいつらがアンタら全員をヒャッハァーしようと襲いかかってくるから、全員で協力しねぇと倒せねぇぞ。要はチームワークってヤツだな。だが、敵がデカくて数も多いってことは、戦利品もデカくて数が多くなる。苦労した分、ちゃんと報われるってワケだ。

パーティーでのプレイ

パーティー組んで協力すると、Skagのエサになる確率がうんと低くなるぜ。Vaultハンターってのは、仲間をサポートしたり、守ってやったり、傷を癒やしたりするスキルをたんまり覚える。うまくやれば超強力なパーティーコンボ攻撃を仕掛けたりだってできるんだぜ。それと、パーティー全員にボーナスを与えるClass Modsもある。世のため人のためって気分のときは、使ってみな。

戦闘中に味方が倒れたら、近づいて□ボタンを長押しすると救助できるぜ。心にフワフワしたあったかいもんが湧いてきて、何日もいい気分でいられるぜ。

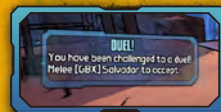
味方の情報：協力プレイ中は、味方キャラクターの名前、レベル、ライフ、シールドの情報が画面上に表示される。これをよく見て、万一自分のパーティーがボッコボコにされてたら、とっとと逃げたほうがいいぜ。自分の身の安全が第一だからな！

トレード

パーティーのメンバー同士で、エコー端末のトレード画面を使って装備アイテムと現金の受け渡しができるぜ。トレードしたいプレイヤーに近づいて、○ボタンを長押しするとトレード画面が開く。渡したいアイテムをインベントリからトレード画面に移動して、「トレード！」ボタンを押せば完了だ。

決闘

人様に協力するって気分じゃねぇときは、R3ボタンを押して他のプレイヤーに友好的な決闘を申し込めるぜ。どっちかのプレイヤーが決闘エリアから出たり、ライフがゼロになったりすると終了だぜ。

賭け：勝負をおもしろくしてぇなら、トレード画面で現金やアイテムを賭けて決闘できる。勝った方がそいつをいただくって寸法だ。

PlayStation®Network

PlayStation®Networkを使えば最大4名までの協力プレイを行うことができる。オンライン マッチを作成・参加するにはPlayStation®Networkのアカウントが必要だ。

分割画面

同じPlayStation®3にコントローラをもう一つ接続して、プロフィールにサインインすれば分割画面での協力プレイを楽しむことができる。PlayStation®Networkに接続すれば、分割画面状態のまま他のプレイヤーとのセッションを行うことができる。2人目のプレイヤーは、メイン メニューで○ボタンを押すことでゲームから退出できる。

LAN

ローカル エリア ネットワークで最大4台のPlayStation®3を接続すれば、PlayStation®Networkを使用しなくても4名の協力プレイを楽しめるぜ。

ストーリー進行やマップ更新度合がそろっていないとマッチングできない場合があるってことを覚えておいてくれ。

ネットワーク オプション

メイン メニューもしくはポーズ メニューでSELECTボタンを押すと、ネットワーク オプション メニューが開く。

オンライン フレンドのみ：PlayStation®Networkのフレンドリストに登録されたプレイヤーのみがゲームに参加できる。

オンライン 招待のみ：招待されたプレイヤーのみがゲームに参加できる。

オンライン パブリック：誰でもゲームに参加できる。

LAN：ローカル エリア ネットワークに接続してゲームをプレイする。

オフライン：ネットワーク経由でゲームに参加することは不可。分割画面のマルチプレイは可能。

オプション設定

オプション メニューには、メイン メニューかポーズ メニューからアクセスできる。いろんな設定を好みに合わせて微調整できるぜ。

ゲームプレイ

チュートリアル メッセージ：『ボーダーランズ2』をプレイする上でのヒントとなるメッセージのON/OFFを切り替える。

照準アシスト：ONにすると、狙っているターゲットに照準マークがソフト ロックオンされる。

決闘のリクエスト：他のプレイヤーからの決闘を受け入れるかどうかを切り替える。

武器の照準の切り替え：照準のボタン操作を、長押しか普通に押すか切り替える。

しゃがみ切り替え：しゃがむアクションを、ボタン長押しか普通に押すか切り替える。

ミニマップの回転固定：固定されたプレイヤー アイコンを中心にミニマップが回転するか、固定されたミニマップでプレイヤー アイコンが回転するかを選択する。

アイテム ローテーション：インベントリでアイテムを調べる操作を調整する。

ブレーキ時にカメラをロック：パワー スライドするたびに、車の進行方向にカメラを切り替える。

逆反転で運転する：車両をバックさせると、カメラが向いている方向へ進む。

トレードのリクエスト：他のプレイヤーからのトレード リクエストを受けるか拒否するか切り替える。

ゴア表現規制：血、内臓、手足切断などの残虐表現のON/OFFを切り替える。

ガンザーキング オート切替：ガンザーキング中の操作を反転し、プライマリ射撃で左手の銃を撃つようにする。

サウンド

BGM音量：『ボーダーランズ2』のBGMを堪能したいならONを推奨。

SE音量：銃声、足音などの音量を調節する。

会話の音量：キャラクターのセリフの音量を調節する。

字幕：字幕の表示/非表示を切り替える。

プレイヤー音声：操作キャラクターがしゃべるかどうかを切り替える。

ビデオ

輝度：ゲーム画面の明暗を調節する。

画面の分割方向：画面分割プレイで、画面を縦に割るか横に割るかを切り替える。

HUDの横幅：HUDの横方向の位置を決める。

HUDの縦幅：HUDの縦方向の位置を決める。

HUDスケール：全HUDの大きさを変更する。

UIの揺れ：ゲーム内メニューが揺れるかどうかを切り替える。

コントローラ

視点移動の反転：上下を見る操作を反転させる。

方向転換操作の反転：左右を向く操作を反転させる。

移動操作の反転：キャラクターの前後移動操作を反転させる。

平行移動操作の反転：平行移動の操作を左右反転させる。

感度X：左右操作の感度を調節する。

感度Y：上下操作の感度を調節する。

射撃時の振動：射撃時の振動を調節する。

プリセット操作方法：コントローラのスティックとボタンの設定を、豊富なプリセット オプションから選択する。

クレジット

『ボーダーランズ2』は、Gearbox Software社が製作、開発しました。

GEARBOX SOFTWARE IS...

Awais Ahmed
Daniel Algood
Robert Anderson
John Anderson
John Antal
Raul Aparicio
Aaron Apgar
Matthew Armstrong
Bjarni Arnason
Erik Avalos
David Avery
Stephen Bahl
Ray Barham
James Barnett
Tris Baybayan
Kyle Beasley
Brian Bekich
Dalton Boutte
Chris Brock
Jeffrey Broome
Anthony Burch
Brian Burleson
Ruben Cabrera
Wade Callender
Mike Carlson
Mike Carlyle
James Cart
Sean Cavanaugh
Matt Charles
Andrew Cheney
Christine Choate
Jacob Christopher
Jennifer Chung
Stephen Cole
Jeramy Cooke
Brian Cozzens
Peter Dannenberg
Trey Davenport
Joshua Davidson
Mike Davis
Patrick Deupree
Erik Doescher
Ben Donges
Kevin Duc
Erin Dudley
James Dwyer
Fredric Echols
David Eddings
Don Eubanks
Hector Fajardo
Chris Faylor
Manuel Fernandez
Ryan Fields
David Fisk
Rich Fleider
Adam Fletcher
Zach Ford
Jasper Foreman
Mark Forsyth
Brent Friedman
Brian Fuller
Danny Gardner
Ben Gettleman
Steve Gibson
Evan Gill
James Gilligan
Maarten Goldstein
Chris R. Guthery
Dia Hadley
Shaylyn Hamm
Ryan Heaton
Philip Hebert
Rob Heironimus
Paul Hellquist
Jonathan Hemingway
Brent Hollon
Sloan Hood
Stephen Houchard
James Houchen
Comb Hua
Richard Hueninik
Jimmie Jackson
Brad Jacobs
Josh Jeffcoat
Skyler Jermyn
Richard Jessup
Neil Johnson
Stacie Johnston
Steven Jones
Scott Kester
Damian Kim
Kyle King
Charles Kostick
James Lee
Justin Lightfoot
Matt Link
James Lopez
Jeff Macfee
Jeffrey Mahmoudi
Brian Martel
Adam May
David May
Curry McKnight
Ryan Medeiros
Ryan Metcalf
Drew Mobley
John Mulkey
Aaron Nations
Jason Neal
Chris Neeley
Paul Nettle
Mike Neumann
Tu Nguyen
Shannon Norton
Ricky Oh
Josh Olson
Nate Overman
Shane Paluski
Wes Parker
Kevin Penrod
Ben Perkins
Nick Peterson
Mark Petty
Hung Pham
Chris Pickett
Randy Pitchford
Kyle Pittman
Rick Porter
Stephanie Puri
Sean Reardon
Josh Rearick
Jason Reiss
Ashley Rochelle
Kelly Romeo
Brian Roycewicz
Jim Sanders
Robert Santiago
Jett Sarrett
Keith Schuler
Chase Sensky
Eric Sexton
Darron Shaffer
Clay Shanks
Carl Shedd
Jason Shields
Jimmy Sieben
Leo Sieben
Brad Sierzega
Ryan Smith
Jasen Sparacino
Steven Strobel
Matias Tapia
Aaron Thibault
Brian Thomas
Graeme Timmins
Greg Vanderpool
Randy Varnell
Raison Varner
Scott Velasquez
Taku Wanifuchi
Mike Wardwell
Michael Weber
Tim Welch
Jennifer Wildes
Hayley Williamson
Nicholas Wilson
Lori Wilson
Lorin Wood
Kanon Wood
Hunter Wright
David Ziman

GEARBOX SOFTWARE WOULD LIKE TO ACKNOWLEDGE THE FOLLOWING MEMBERS OF ITS QUALITY ASSURANCE TEAM

Parker Amos
Josh Ball
Uriah Belletto
Brian Bentley
Christopher Black
Paul Burt
Elizabeth Chao
Leigh-Ann Cox
Kandis Daniel
Seth DeKrey
Justin DeLiberis
Jeff Doering
Steven Fast
Patrick Fenn
Daniel Finnegan
Chris Francis
Wes Girdler
Jeff Giron
Ell Hamilton
Michael Hayes
Andrew Hoffman
Kirsten Kahler
Nick Kaun
Jesse Kirstein
Lilith Lindwall
Casey McLauchlin
Mike McVay
Jeffrey Mitchell
Cameron Ovandipour
Gilberto Perez
Bradley Rohr
Tim Roth
Eric Shaddix
Brett Simmons
Gabriel Simon
Tracie Takatani
Jasmine De Vore
Josh White
Al Wood

GEARBOX SOFTWARE WISHES TO ACKNOWLEDGE THESE INDIVIDUALS AND STUDIOS THAT MADE DEVELOPMENT CONTRIBUTIONS TO BORDERLANDS 2

Anthony Adamo
Parker Amos
Mike Athey
Allison Berryman
Brian Bertrand
Logan Blackburn
Brock Brown
Ryan Brown
Paul Burt
Charles Busby
Joe Campolo
Tyler Carson
Geoff Case
Richard Cowgill
Jarred Cox
James Crosby
Carey Davenport
Chase Dimick
Eric Driensky
Tommy Eubanks
Meredith Eymann
Robert Froment
Robert Gaither
Darby Hadley
Joshua Hall
Justin Hall
Collins Hatley
Rebecca Heineman
Chris Helton
Sean Hollomon
Ales Horak

Michael Howell
Simon Hurley
Dionne Jones
Kirsten Kahler
Nick Kaun
Alessandro Kitchener
Korri Kopsi
Chris Krueger
Jesper Kyd
Mac Lachmann
Elizabeth Lambert
Jesse Lemons
Lilith Lindwall
Leighton Luckey
Michael Macleod
Cameron Mask
Chad Mauldin
Kale Menges
Jeffrey Mitchell
Shane Nakamura
Michael Nestick
Eric Norris
Wouter van Oortmerssen
Matt Overfield
Clayton Pace
Stephen Palmer
Matthew Patterson
Matt Peatrowsky
Daniel Pirkle
Travis Poppenhusen
PJ Putnam

John Roberts
Ken Ross
Darrell Rowden Jr.
Patrick Sanchez
Martin Sawkins
Anthony Scales
Warren Schultz
Eric Shaddix
Greg Silva
Robert Simon
Connor Sims
Aaron St.Goddard
Matthew Stock
Jennifer Tidwell
Royce Turner Jr.
Kyle Umbenhower
Alexander Vrana
Tim Wilson
Neal Winter
Addison Ziegler

3Point Studios
Liquid Development
Okratron 5000
Pole Position
Sascha Dikiciyan & Cris Velasco
Shadows In Darkness
Thompson & Knight
Tim Ackermann, Esq.
Virtuos Holdings Ltd.

GEARBOX SOFTWARE WOULD LIKE TO ACKNOLWEGE THE FOLLOWING PERFORMANCE AND MUSIC CREDITS IN BORDERLANDS 2

Alexis Tipton
Molly Barrow
Tamara Freeborn

Andy Chandler
Marauder Scattershot

Anthony Burch
Handsome Jack Body Double

Ashly Burch
Annoying Gun/Cursed Gun
Tiny Tina

Barry Yandell
Carlo The Bandit
Cursed Bandit
Erik Franks Fink
Flesh Stick
Kanon Algood
Loggins
Otis The Bandit
Shorty
Torgue Corp
Darts Guy

Brina Palencia
Daisy
Gustav Yngelmo
Heller Moxxi
Young Angel

Bruce DuBose
Marcus
O'Cantler
Robb Claymore

Bryan Massey
Barlo Gutter
Capt Cabrera
Craw

Chad Cline
Michael Mamaril

Charlie Campbell
Brewster
Dino
Friday
Heaton
Horace
Mad Dog
Old Coot
Sarcastic Bandit
Tunnel Rat

Cherami Leigh
Veanna Granlund
Kellis Morrison
Norico Sullivan

Chris Bevins
Marauder Deadhead

Chris Burnett
Marauder Killer

Chris Cason
Mal
Shooty Face
Winters
Yanier

Chris Rager
Crank The Goliath
Gettle
Goliath
Gruff Dude
Torgue

Christopher Sabat
Bandit
Bandit 2
Bandit 3
InnuendoBot 5000
John Scribbles
LtCo Space Helicopters
Crimson Radio
Van Owen

Chuck Huber
Bagman
Barlo Gutter
Creepy Bandit
Ennis Gutter
Hacksaw Moore
Hark Gutter
Hyperion President
Marauder Ripper
Matchstick
Mick Zaford
Sarcastic Clapper
Shin Gutter
Ulysses

Colleen Clinkenbeard
Lilith
Patricia Tannis

Cris George
Darts Guy
Shiv Cranton
Slab Bandit
Townsperson

Dameon Clarke
Handsome Jack
Marshall Friedman

Daniel Penz
Hunter Hellquist
Old Slappy
Tediore Corp

David Eddings
Claptrap
TK Baha

Eric Vale
Bandit 2
Bandit 3
Boom Bewm
Gar
Hyperian Engineer
Hyperion Bot
McNally Mortar
Will The Bandit
Zaford Doorman

Ian Sinclair
Bandit Technical
Firehawk Cultist
Jimbo Hodunk

J. Michael Tatum
Hodunk Bandit
Sir Hammerlock

Jamie Marchi
Ellie
Rox Shepard
Sam

Jason Douglas
Gyrocopter

Jason Liebrecht
Mordecai

Jennifer Greene
Angel

Jeremy Inman
Bluntcrack
Jang
Taggart The Huntsman

Jim Foronda
Dahl
Kai

Joel McDonald
Capt Flynt
Jim
Tector Hodunk

John Swasey
Flanksteak
Salvador

Jonathan Brooks
Bandit
Nomad

Josh Grelle
Schmitz
Darts Guy 2
Dave
Lee

Kent Williams
Gurgel
Incinerator Clayton
Male Test Subject
Murderer
Reiss
Tiny Tinas Dad
Robotic Mining Voice

Leah Clark
Ellen Hayle
Lindy
Mushy Snugglebites
Felicia Sexopants

Luci Christian
Child
Gaige
Hera Claymore
Laney
Una

Lydia Mackay
Doctor Samuels
Harchek
Maliwan
Syble Jentz

Lynne Rutherford
Hyperion Corp
Hyperion Female Voice

Marcus Lloyd
Roland

Marcus Mauldin
Brick

Mark Petty
Bandit
Mobley

Mark Stoddard
Jakobs
Mavis
Vladof

Martha Harms
Maya

Mike McFarland
Rat Leader

Mike Turner
Zero

Mikey Neumann
Midget
Scooter
Darts Guy 3

Monica Rial
Guilt Gun
Tediore

Newton Pittman
Rat

R Bruce Elliott
Booze Running Hodunk
Conductor
Lance Scapelli
Mister Blake
Old Prospector
Poppa B

Raison Varner
Hyperion Constructor
Hyperion Loader
Psycho Bandit 2

Randy Pitchford
Crazy Earl

Ric Spiegel
Zed
Tiny Tina's Dad

Rob McCollum
Axton

Scott Freeman
Carson
Deputy Winger
Patient
Ruben Sexton
Sancho Cushman

Sonny Strait
Loader 1340
Medicine Engineer
Psycho
Rocko

Stephanie Young
Lynchwood Sheriff
Mrs Meer

Sue Birch
Helena Pierce
Mother
Sam

Tasia Munoz
Bard
Karima
Penny
Security Officer Booth

Todd Haberkorn
Moorin
Obnoxious Singer
Some Guy
Tran Concelmo
Wilhelm

Wendy Powell
Jim-Jim
Tiny Tina's Mom

Zach Bolton
Hodunk Bandit
Hyperion Bot
O'Cantler
Pyrotech
Robb Claymore

PUBLISHED BY 2K GAMES

2K Games is a Division of 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

President
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismailer

SVP, Product Development
Greg Gobbi

Director of Product Development
John Chowanec

Sr. Director, Product Development
Kate Kellogg

Senior Producer
Melissa Miller

Associate Producers
Chris Thomas
Karl Unterholzner
Shawn Watson
Andrew Dutra

Production Assistants
Dave Blank
Anton Maslennikov
Tom Drake
Scott James
Ben Holschuh

Additional Production Support Senior Producer
Lulu LaMer

Director of Technology
Jacob Hawley

Online Systems Architect
Louis Ewens

Online Engineer
Adam Lupinacci

Directors of Creative Production
Jack Scalici
Chad Rocco

Manager of Creative Production
Josh Orellana

PD Operations Coordinator
Ben Kvalo

SVP, Marketing
Sarah Anderson

VP, Marketing
Matt Gorman

VP, International Marketing
Matthias Wehner

Senior Product Manager
Kelly Miller

Associate Product Manager
Phil McDaniel

Director of Public Relations, North America
Ryan Jones

PR Manager
Brian Roundy

PR Coordinator
Jennifer Heinser

Director, Marketing Production
Jackie Truong

Art Director, Marketing
Lesley Zinn Abarcar

Sr. Designer, Marketing
Christopher Maas

Web Director
Gabe Abarcar

Web Designer
Keith Echevarria

Director of Community, New Media and Consumer Relations
Tom Bass

Senior Community Manager
Greg Laabs

Community Managers
David Eggers
Sasha de Guzman

Marketing Production Assistant
Ham Nguyen

Video Production Manager
J. Mateo Baker

Video Editor
Kenny Crosbie
Jeff Spoonhower

Associate Video Editor
Michael Howard
Doug Tyler

Marketing Project Manager
Renee Ward

VP Business Development
Kris Severson

VP, Legal
Peter Welch

Director of Operations
Dorian Rehfield

Director of Research and Planning
Mike Salmon

Licensing/Operations Specialist
Xenia Mul

Marketing Manager, Partner Relations
Dawn Burnell

Assistant Manager, Partner Relations
Josh Villoria

Marketing Assistant
Rebecca Euphrat

2K QUALITY ASSURANCE

VP of Quality Assurance
Alex Plachowski

Quality Assurance Test Manager (Projects)
Eric Zala

Quality Assurance Test Manager (Support Team)
Alexis Ladd
Doug Rothman

Lead Tester (Support Team)
Scott Sanford
Nathan Bell
Will Stanley
Casey Ferrell

Senior Testers
Stephen "Yoshi" Florida
Shant Boyatzian
Ruben Gonzalez
Josh Lagerson
Matt Newhouse
Marc Perret
Justin Waller

Quality Assurance Team
Jason Berlin
Dustin Carey
John Dickerson
Keith Doran
Jeffrey Schrader
Athena Abdo
Christine Adams
Nick Avina
J.D. Bergman
Angela Berry
Dale Bertheola
Danny Boehm
Justin Bonaccorso
David Boyd
Glenn Boyd
Kara Boyd
Val Cain
Paul Carrion
Jon Castro
Alex Chaudhry
Chad Cheshire
Alex Coffin
Adam Cruz
Emma Dixie
Ashley Fountaine
Stuart Fullerton
Carlos Garcia
Rodolfo Garcia
Andrew Garrett
Josh Glover
Peter Goeppinger
Sylvester Green
Lauren Hacaga
Michelle Halevi
Ryan Hedden
Pele Henderson
Kyle Hertz
Brian Hibbard
Jeff Higgins
Robert Hornbek
Meghan House
Dasha Jantzen
Alex Jimenez
Robert Klempner
Davis Krieghoff
Daniel Kurtz
Bill Lanker
Gabriel Loza
Francisco Ludena
Andrew Mantilla
Patrick McDonnell
Rob Mercado
Tony Monteverde-Talarico
Adrian Montoya
Chris Morgan
Deana Mundell
Obed Navas
Luis Nieves
Colin Overholt
Tom Park
Cody Paterson
Johnny Pease
Laura Portner
Nick Pylvanainen
Joseph Ros
Noah Ryan-Stout
Mark Sagun
Enrique Sanchez
Sergio Sanchez
Dylan Santizo
William Schoonover
Jared Shipps
Kevin Skorcz
Ann Smith
Jake Spigno
Josh Thomas
Jeremy Thompson
Ronald Tolie
Joel Youkhanna
Michael Weiss
Alex Weldon
Luke Williams
Jessica Wolff

2K INTERNATIONAL

General Manager
Neil Ralley

International Marketing Manager
Sian Evans

International Product Manager
Yvonne Dawson

Senior Director, International PR
Markus Wilding

Assistant International PR Manager
Sam Woodward

Assistant International PR Executive
Megan Rex

International Digital Marketing Manager
Martin Moore

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Mark Ward

Localization Manager
Nathalie Mathews

Assistant Localization Manager
Arsenio Formoso

External Localization Teams
Around the Word
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Code Entertainment GmbH
Localization tools and support provided by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

QA Supervisor
José Miñana

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

Localization QA Project Lead
Karim Cherif

Localization QA Leads
Luigi Di Domenico
Oscar Pereira

Senior Localization QA Technicians
Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

Localization QA Technicians
Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Chau Doan
Christopher Funke
Cristina La Mura
Dimitri Gerard
Enrico Sette
Harald Raschen
Javier Vidal
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi

Design Team
James Crocker
Tom Baker

2K International Team
Agnès Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Dan Cooke
Diane Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder

Take-Two International Operations
Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA

Asia Marketing Director
Karen Teo

Asia Marketing Manager
Diana Tan

Asia Product Manager
Chris Jennings

Localization Manager
Yosuke Yano

Take-Two Asia Operations
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

Take-Two Asia Business Development
Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

Fox Studios
Rick Fox
Keith Fox

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA Manager
Zhang Xi Kun

QA Supervisor
Steve Manners

Lead Tester
Shen Wei

Quality Assurance Team
Chu Jindan
Liu Yang
Zhang Qi Nan
Zhao Xiao Xu
Li Heng
Gou Wen Jie

Special Thanks
Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Travis Rowland
Chris Jones
Eric Lane
Todd Ingram
Pedro Villa
Jordan Katz
David Cox
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond

Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Trailer Park
g-NET
Access PR
KD&E
Big Solutions
Gwendoline Oliviero
2K IS Team
Seth Krauss
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Juan Chavez
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Michele Shadid
Art Machine
Trustwave's SpiderLabs
Frank N. Magid Associates
Elizabeth Tobey

Music
SHORT CHANGE HERO
Performed by THE HEAVY
Published by JUST ISN'T MUSIC LTD
Courtesy of Counter Records

HOW YOU LIKE ME NOW
Performed by THE HEAVY
Published by JUST ISN'T MUSIC LTD
Courtesy of Counter Records

ユーザーサポート：http://support.2k.com/
テイクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 6-18-13 神宮前浅間ビル 5F
TEL. 0570-064-951 受付時間 10：00〜18：00（土・日・祝日を除く）

限定的ソフトウェア保証―ライセンス契約および情報の利用について

本文書は更新されることがあり、最新版がwww.take2games.com/eulaにアップロードされます。本文書の更新版がアップロードから30日後にお客様が本ソフトウェア製品の使用を続けられている場合、更新版の規定事項に同意されたものとみなされます。

お客様による本ソフトウェア製品の使用には、本限定的ソフトウェア保証およびライセンス契約(以下「本契約」)、および以下に規定される事項が適用されます。「本ソフトウェア製品」とは、本契約に同梱されているすべてのソフトウェア、付帯する解説書、パッケージおよびその他の印刷物、ファイル、電子的もしくはオンラインのコンテンツもしくは解説書、およびこれらのソフトウェアおよび関連素材のコピーすべてを意味します。本ソフトウェア製品を開封したり、インストールしたり、本ソフトウェア製品に同梱されているソフトウェアおよびその他の素材を使用した場合、TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE社(以下「ライセンサー」)に対し本契約の内容に同意されたものとみなされます。

I.ライセンス契約　ライセンス：本契約の規定事項および条件下において、ライセンサーはお客様に、本ソフトウェア製品の解説書において特に規定がない限り、本ソフトウェア製品一式を特定の1台のコンピューターもしくはゲーム機本体において、ゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する非独占的な、譲渡不可能な、限定的な権利およびライセンスを許諾します。お客様に対する権利の許諾は、お客様が本契約の規定を遵守していることが条件となります。本契約下でお客様に許諾されるライセンスの有効期間は、お客様が本ソフトウェア製品をインストールされるか、その他の形で利用された日時に開始され、お客さまによる本ソフトウェア製品の破棄、もしくはライセンサーによる本契約の解除のうち、早いほうの日時に終了するものとします。お客様に許諾されたライセンスは、本ソフトウェア製品に関連して使用されている技術的な防護措置をお客様が迂回しようと試みた場合、直ちに失効します。お客様はライセンス契約下で本ソフトウェア製品の使用権を許諾されるのであり、お客様は本ソフトウェア製品の権利および所有権が移譲もしくは付与されるものではなく、本契約が本ソフトウェア製品の権利の売却ではないことに同意されたものとみなされます。本契約にてお客様に許諾されることが明示されていないすべての権利については、ライセンサー、および、存在する場合は、そのライセンサーに帰属します。**所有権：**すべての著作権、商標、企業秘密、商号、所有権、特許、商品名、コンピューターコード、視聴覚エフェクト、テーマ、キャラクター、キャラクター名、シナリオ、会話内容、設定、美術、効果音、楽曲および人格権、および本ソフトウェア製品に関するその他のあらゆる権利、所有権および利権はライセンサーに帰属します。本ソフトウェア製品は米国の著作権法と商標法、および世界各地で適用される法および条約によって保護されています。本ソフトウェア製品はライセンサーからの事前の書面による承諾なしでは、全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介物でも、コピーしたり、複製したり、再配布することは認められません。全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介物でも本ソフトウェア製品をコピー・複製・再配布した者は著作権法を意図的に犯すことになり、米国もしくは在住している国家において民事的・刑事的処罰の対象となります。米国における著作権法違反は法定刑として違反事例1件あたり最大15万ドルの罰金が科せられます。本ソフトウェア製品には一部、ライセンス下で使用されている内容が含まれており、本契約に対する違反事例の際はライセンサーのライセンサーも自らの権利を保護する処置をとる可能性があります。ここでお客様への許諾が明示されていないあらゆる権利はライセンサーに帰属します。**ライセンス契約の条件：**お客様は以下の事項に同意されたものとみなされます：a.本ソフトウェア製品を商用目的で利用しないこと。b.ライセンサーによる事前の書面による許諾なしでは、あるいは本契約に明示されている方法で許諾を得ていない限りは、本ソフトウェア製品および本ソフトウェア製品のコピーを配布したり、リースしたり、ライセンスしたり、売却したり、賃貸したり、その他の方法で移譲したり配布したりしないこと。c.(本契約内で明示されている以外の形態で)全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のコピーを作成しないこと。d.本ソフトウェア製品のコピーを不特定多数のユーザーが使用もしくはダウンロードできる形態で、オンラインでの使用を目的として、本ソフトウェア製品をネットワーク上で提供しないこと。e.本ソフトウェア製品もしくは本契約によって明示されている以外の形態で、オンラインでの使用を目的として、本ソフトウェア製品をネットワーク上で使用ないしインストールしたり、同時に複数のコンピューターもしくはゲーム機本体にインストールしたりしないこと。f.本ソフトウェア製品を同梱のBlu-rayDiscから実行する必要性を迂回する目的で、本ソフトウェア製品をハードディスクもしくはその他の記憶装置上にコピーしないこと(実行を効率化するためにインストール時に本ソフトウェア製品自体によって作成された全部もしくは一部のコピーは除く)。g.本ソフトウェア製品をコンピューターゲーム・センターもしくはその他の施設において使用したりコピーしたりしないこと。ただし、ライセンサーが本ソフトウェア製品の商用目的での使用を可能にするために施設に対するライセンス契約を提示する場合はあります。h.全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のリバース・エンジニアリング、デコンパイル、逆アセンブルを行ったり、本ソフトウェア製品に基づいた派生物を作成したり、それ以外の方法で本ソフトウェア製品を改変したりしないこと。i.本ソフトウェア製品上もしくは本ソフトウェア製品内に表示されている所有権に関する表示、マークやラベルを削除したり改変したりしないこと。j.米国の輸出法もしくは関連規制によりソフトウェアの供与が禁止されている国家の国内に本ソフトウェア製品を(直接、間接を問わず)移送、輸出、再輸出したり、それ以外の方法でそれらの法もしくは規制(改正が入る可能性もある)に違反したりしないこと。ただし、本ソフトウェアおよび付帯する解説書のコピー(履歴やバックアップ用のコピーを含む)、および本ソフトウェア製品及び付帯する解説書のいかなる部分・要素をも一切手元に残さない場合、かつ譲渡対象者が本契約内容に同意した場合に限り、本ソフトウェア製品一式および付帯する解説書を恒久的に他者に譲渡することが認められます。本ソフトウェアは個人での使用のみを目的としています。**技術的な防護措置：**本ソフトウェア製品には、本ソフトウェア製品へのアクセスを管理したり、無許可でのコピー作成を防止したり、それ以外の方法によって本契約下で許諾されている限定的な権利およびライセンスを逸脱することを、防止するための措置が含まれている可能性があります。(本ソフトウェア製品の解説書で別示されていない限り、)本ソフトウェア製品がオンラインの追加要素へのアクセスを可能にする仕様である場合、それらの要素に同時にアクセスできるのは本ソフトウェア製品一式1つ分に限られます。オンラインのサービスにアクセスしたり、本ソフトウェア製品用の更新ファイルやパッチをダウンロードしたりするにはさらなる規定への同意や登録が必要になる場合があります。有効なライセンス下にあるソフトウェアのみがオンラインのサービスにアクセスしたり、更新ファイルやパッチをダウンロードしたりすることを認められます。お客様はこのようなアクセス管理措置に干渉したり、このようなセキュリティ機能を無効にしたり迂回したりしないことに同意したものとみなされます。技術的な防護措置を無効にしたり、それ以外の方法で改変を加えたりした場合、本ソフトウェア製品は正常に動作しません。で改変を加えたりした場合、本ソフトウェア製品は正常に動作しません。**ユーザーによって作成されたコンテンツ：**本ソフトウェア製品がお客様に、ゲームプレイ用のマップデータ、シナリオ、車のデザインのスクリーンショット、お客様によるゲームプレイの動画、もしくはその他のコンテンツの作成を可能にする場合があります。本ソフトウェア製品の使用許諾の交換条件として、および本ソフトウェア製品の仕様を通じたお客様による供与物に発生する著作権的な利権という範疇において、お客様はライセンサーに対し、本ソフトウェア製品および関連する商品や

サービスに関連して、お客様の供与物を任意の方法で、かつ任意の目的で使用する、独占的な、恒久的な、解除不能な、完全に移譲可能な、サブライセンス可能な、全世界で有効な権利を認めるものとみなされます。これにはお客様の供与物を再現したり、複製したり、転用したり、改変したり、上演したり、表示したり、出版したり、放送したり、送信したり、現在知られている方法であれ、その他の方法で一般大衆に伝達したり、関連法規および国際条約によって知的所有権に対し認められている保護期間の全期間を通じて、お客様に対する一切の以後の通告および報酬なしで、お客様の供与物を配布したりする権利が含まれます。お客様は適用される法規および関連商品やサービスに関連した、これらの供与物の使用および享受に対する、一切の親的な、出版上の、名声上の、帰属的な人格権を放棄するものとみなされます。ライセンサーに対するこのライセンスの許諾、および上述の適用される一切の人格権の法規は、本ライセンス契約が解除された場合でも持続するものとします。**インターネット接続：**本ソフトウェア製品はインターネットを基盤とする要素にアクセスしたり、本ソフトウェア製品を認証したり、その他の機能を実行するためにインターネット接続を必要とする場合があります。本ソフトウェア製品の特定の機能が正常に動作するためには、お客様が以下のものを用意し、かつ維持する必要がある場合があります：(a)適切なインターネット接続および／または(b)本ソフトウェア製品の解説書内で明示された、ライセンサー、ライセンサーの提携先、もしくはその他のオンラインサービスにおける有効かつ稼働中のアカウント。このようなアカウントをお客様が維持されない場合、本ソフトウェア製品の特定の機能が作動しなかったり、全部もしくは一部が、正常に作動しなくなったりしてしまう可能性があります。

II.情報の収集および使用　本ソフトウェア製品をインストールし、使用することで、お客様は情報収集に関する以下の規定に同意したものとみなされます。これには(該当する場合は)欧州連合および欧州経済地域の外の国家に所属するライセンサーおよび提携会社へのデータの転送が含まれます。PlayStation®Network、もしくはそれ以外の何らかの方法で、お客様が本ソフトウェア製品の使用中にインターネットに接続された場合、ライセンサーはハードウェア製造会社もしくはプラットホームのホスト会社(Sony社など)から情報を受信したり、お使いのコンピューターもしくはゲーム機本体から自動的に特定の情報を収集したりする場合があります。これにはユーザーID(ゲーマータグやスクリーンネームなど)、ゲームのスコア、ゲーム内での実績、ゲームのパフォーマンス、訪問先、フレンドリスト、ハードウェアのMACアドレス、IPアドレス、お客様による各種ゲーム機能の使用状況、それ以外の情報も含まれます。ライセンサーによって収集された一切の情報は、お客様の個人特定を可能にしたり、個人情報に該当したりすることのない匿名的な情報となっていますが、お客様が(お客様の実名などの)個人情報をユーザーIDに含めた場合、このような個人情報は自動的にライセンサーに送信され、ここで説明されているような方法で使用されます。ライセンサーによって収集された情報は、ライセンサーによって、一般大衆がアクセス可能なウェブサイトにアップロードされたり、ハードウェアの製造会社と共有されたり、プラットホームのホスト会社と共有されたり、ライセンサーのマーケティング・パートナーと共有されたり、ライセンサーによってその他の合法的な目的に使用される場合があります。お客様は本ソフトウェア製品を使用することで、お客様が作成されたユーザー製コンテンツの作者公表や、お客様のスコア、ランキング、実績、その他のゲームプレイ関連のデータの表示など、お客様のデータの公開表示を含めた関連データの使用をライセンサーに対し許諾したものとみなされます。お客様がお客様の情報がこのように共用されることを許諾されない場合、本ソフトウェア製品は使用しないでください。

III.保証　**限定保証：**ライセンサーは(お客様が本ソフトウェア製品の最初かつ当初の購入者である場合に限り)お客様に対し、通常の使用およびサービスの範囲内において、購入日から90日間、本ソフトウェア製品が記録されている元の記憶媒体に素材及び加工技術上の欠陥が発生しないことを保証します。本ソフトウェア製品が本ソフトウェア製品の解説書内に記載されている必要システム環境を満たしているパーソナルコンピューターと互換性があること、もしくはゲーム機本体の製造会社から、対応しているゲーム機本体と互換性があることを認定されていることを、ライセンサーはお客様に対して保証します。ただし、ハードウェア、ソフトウェア、インターネット接続および個々の使用状況の差異が関連するため、ライセンサーは、お客様がお使いのコンピューターもしくはゲーム機本体そのもので本ソフトウェア製品が動作することを保証するものではありません。ライセンサーはお客様が本ソフトウェア製品をお楽しみいただくことを阻害する要因が存在しないことを保証するものではありません。すなわち、本ソフトウェア製品がお客様の要望を満たすものであること、本ソフトウェア製品の実行が中断されず、エラーを伴わないこと、本ソフトウェア製品とサードパーティ製のソフトウェアおよびハードウェアとの互換性、および本ソフトウェア製品に含まれているエラーが修正されることを保証するものではありません。ライセンサー、もしくは認可された代表者によって口頭・書面で提供されたいかなる助言的内容も、保証として発効するものではありません。黙示の保証に対する除外事項や制限事項、および消費者に適用される制定法上の権利に対する制限事項の適用は法的管轄によっては認められていないため、上記の除外事項、制限事項の一部もしくはすべてがお客様には適用されない場合があります。理由を問わず、保証期間中に本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェア製品が記録されている記憶媒体にお客様が欠陥を発見した場合、ライセンサーによる本ソフトウェア製品の生産が継続されている場合に限り、ライセンサーは保証期間中に欠陥があることが判明したソフトウェアを無料で交換することに同意します。本ソフトウェア製品の供給がその時点で中止されている場合、ライセンサーは、ライセンサーの一存で同等以上の価値を有する同様のソフトウェア製品で代替できる権利を有します。本保証はライセンサーによって提供された元の記憶媒体および本ソフトウェア製品に限定され、通常の使用による摩耗や劣化には適用されません。もし欠陥が不適切な使用、乱暴な使用、もしくはお客様の不注意によって発生したものである場合、本保証は適用されません。法規によって定義されたあらゆる黙示の保証は、上述の90日間の期間に限定されます。上記で明示されている場合を除き、本保証は、あらゆる商品適格性の保証、特定の目的への適切性、非抵触を含め、口頭のもの・書面のものを問わず、明示的なもの・黙示的なものを問わず、他のあらゆる保証の代わりとなるものとします。他のいかなる提示および保証も、ライセンサーに対し拘束力をもたないものとします。上記の限定保証が適用された本ソフトウェア製品を返送する場合、お客様のお名前と返送先住所、日付の入った購入時のレシート、および欠陥の内容を説明し、お客様が本ソフトウェア製品を実行しているシステムについて簡潔にまとめた文書を添えて、元のソフトウェアのみを下記に指定されているライセンサー宛てに送付してください。本ソフトウェア製品の所有、使用もしくは誤動作の結果として発生した特殊な、事故的な、もしくは結果的な損害、すなわち所有物への損害、信用の喪失、コンピューターの故障もしくは誤動作その他について、ライセンサーはいかなる場合でも責任を負わないものとします。また、不法行為(過失を含む)によるものであれ、契約上のものであれ、厳格責任であれ、それ以外であれ、ライセンサーがそのような損害が発生する可能性について助言を受けていたかどうかにかかわらず、本契約もしくは本ソフトウェア製品に関連する、もしくはそれらから生じた訴訟原因による人身傷害による損害、物的損害、利益損失、懲罰的損害賠償に対し、法規により認められる範囲内で責任を負わないものとします。(適用法令によって規定されているものを除き、)いかなる場合でも、ライセンサーの損害賠償額の合計が、お客様が本ソフトウェア製品を使用するために支払った実際の金額を上回ることはないものとします。一部の州・国家では黙示の保証の有効期間に対する制限の規定、および／または事故的もしくは結果的な損害の除外もしくは制限を認めていないため、上記の制限事項、および／または法的責任の除外事項もしくは制限事項がお客様には適用されない場合があります。本保証は、本保証の特定の規定がいずれかの連邦法、州法もしくは地方自治体法によって禁止されており、専占することができない場合の限りにおいて、適用されないものとします。本保証はお客様に特定の法的権利を付与するものですが、法的管轄によっては、お客様にはこれ以外にもそれぞれ異なる権利が認められている場合があります。**契約の解除：**本契約はお客様が本契約の規定や条件に違反した場合、直ちに失効します。その場合、お手元にある本ソフトウェア製品のすべてのコピー、およびその構成要素を破棄していただく必要があります。なお、お客様がお手元にある本ソフトウェア製品およびすべてのコピー、複製物を破棄し、かつ本ソフトウェア製品がインストールされたクライアントサーバーやコンピューターから本ソフトウェア製品を恒久的かつ完全に削除することでも、本契約を解除することができます。**米国政府による権利制限：**本ソフトウェア製品およびその解説書は完全に私費によって開発されており、「商業的コンピューターソフトウェア」もしくは「限定コンピューターソフトウェア」として提供されています。米国政府もしくは米国政府の下請け業者による本ソフトウェア製品の使用、複製、開示に対しては、場合により、DFARS252.227-7013の技術的データ及びコンピューターソフトウェアの権利の項目の(c)(1)(ii)項、もしくはFAR52.227-19の商業的コンピューターソフトウェアの権利制限の項目の(c)(1)および(2)に規定されている制限が適用されます。契約者／製造者には、ライセンサーの下記の連絡先が該当します。**衡平法上の救済：**お客様は、本契約の規定が厳密に遵守されない場合、ライセンサーが不可逆的な損害を受けることとなり、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の証拠なしで本契約のいずれの規定に対しても、適用される他の救済措置に加え、適切な衡平法上の救済を得る権利を有することに同意したものとみなされます。**免責：**お客様は、本契約の規定に従った本ソフトウェア製品の使用に際したお客様の作為および不作為により、直接的もしくは間接的に発生した損害、損失および費用に関して、ライセンサーおよびその提携先、そのライセンサー、関連会社、受託業者、管理職、役員、社員および代理人の免責を認めることに同意したものとみなされます。**その他：**本契約はお客様とライセンサーとの間のライセンス契約の総体であり、両者間の以前の契約および提示事項に優先するものとします。本契約の内容修正は両者による書面においてのみ可能とします。本契約の規定のいずれかがいかなる理由でも施行不可能であると判断された場合、該当する規定は施行可能となる範囲でのみ修正されるものとし、本契約のそれ以外の規定は影響を受けないものとします。**準拠法：**本契約は(抵触や法原則の選択にかかわらず)ニューヨーク州の法のもとで締結され、連邦法によって規定される同法がニューヨークの住民同士の間で、ニューヨーク州内において締結され、施行されるのと同様に適用されるものとします。ライセンサーによる書面での明示によりその件に限って放棄された場合、もしくは地域の法規に反している場合を除き、本契約に関連した訴訟は、ライセンサーの主幹となる営業所の所在地(米国ニューヨーク州ニューヨーク郡)に所在する州および連邦の裁判所のみに限定するものとします。両者はこれらの法廷の法的管轄に準拠し、ここで規定された手順に沿って、あるいはニューヨーク州法もしくは連邦法で許可されている方法で、通知その他を処理することに同意するものとします。両者は国際物品売買契約に関する国際条約(1980年、ウィーン)が本契約、および本契約から生じるあらゆる法的闘争もしくは取引に適用されないことに同意するものとします。本ライセンスに関するご質問は、以下の住所に書面でお問い合わせください：
TAKE-TWOINTERACTIVESOFTWARE,INC,622BROADWAY,
NEWYORK,NY10012

本ソフトウェア製品はフィクションであり、実在の人物・団体・事件・地名等とはいっさい関係ありません。実在する商標、武器名、地名、乗り物の名称、人名、アイテム名の使用は、本ソフトウェア製品との提携、後援、スポンサー、または公認を示すものではありません。開発会およびパブリッシャーは本ソフトウェア製品内で描かれる言動をいっさい支持、容認または推奨しません。

Further to the Information Collection & Usage paragraph above, such information may be collected, shared, and/or used by either Licensor or the developer Gearbox Software LLC. For information about Gearbox, see www.gearboxity.com.

テイクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社
〒150-0001　東京都渋谷区神宮前 6-18-13　神宮前浅間ビル 5F
ユーザーサポート　TEL 0570-064-951　受付時間 10：00〜18：00（土・日・祝日を除く）